



Тест предназначен для проверки теоретических и практических знаний по теории и практике основы алгоритмизации и программирования, включает в себя различные типы задач: одиночный, множественный выбор и добавление(дополнение) ответа, соотнести.

Инструкция к тесту

Для проведения теста необходимо ответить на все вопросы.

Заполните форму регистрации

Фамилия Имя

Класс

⚠ ВНИМАНИЕ! При прохождении теста не используйте кнопку "Назад" в браузере и не открывайте тест на новой вкладке!

Автор: Храпова Ю.Е.

Источник: Информатика 8 класс, Босова Л.Л., Босова А.Ю.

Основы алгоритмизации и программирования

1

Алгоритм - это ..

- ☐ строгая последовательность действий, приводящих от исходных данных к результату
- ☐ некая последовательность действий
- ☐ от данных к результату по шагам выполняются действия

2

Исполнитель - это ..

- ☐ некоторый объект способный выполнять определенный набор команд
- ☐ компьютер с набором команд
- ☐ программная среда

3

Выберите свойства алгоритма

- ☐ Дискретность
- ☐ Массовость
- ☐ Продуктивность
- ☐ Достоверность
- ☐ Определенность

4

Способы записи алгоритмов?

- ☐ блок - схема
- ☐ код
- ☐ словесное описание
- ☐ схема

5

Графический способ записи алгоритмов



1 направление



2 начало и конец алгоритма



3 последовательность действий



4 проверка условия

6

Исполнителю Вычислитель был задан алгоритм:

- умножь на 2

- вычти 5

- умножь на 3

В результате выполнения этого алгоритма цифра 7 будет преобразована в число?

7

Дан фрагмент линейного алгоритма. Чему равно значение переменной а после его исполнения?

 $a := 6$ $b := 6 + 3 \cdot a$ $a := b / 2 \cdot a$

8

Определите значение целочисленных функций x и y после выполнения алгоритма:

 $x := 219$ $y := 7$ $x := x \text{ div } y$ $y := x \text{ mod } y$

В ответе указать только число, в 1 окне x, во 2 окне y.

9

В результате выполнения программы, робот закрасит, какую фигуру?

- использовать робот
- алг
- нач
- закрасить; вверх; закрасить; вверх;
- закрасить; влево; закрасить; влево;
- закрасить; вниз; закрасить; вниз;
- закрасить; вправо; закрасить; вверх;
- закрасить; вверх
- кон

10

Следование (линейный алгоритм) - это?

11

Составить блок - схему вычисления площади и периметра прямоугольника

⋮

Начало

⋮

 $S=a*b$

⋮

Ввод a, b

⋮

Конец

⋮

 $P=2*(a+b)$

⋮

Вывод S, P